

Министерство науки и высшего образования РФ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.В.ДВ.02.02 Нарративный дизайн

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

09.03.02 Информационные системы и технологии

Направленность (профиль)

09.03.02.31 Разработка компьютерных игр и приложений

Форма обучения

очная

Год набора

2022

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили \_\_\_\_\_

ассистент , Чудакин Игорь Андреевич; ассистент, Зайцев Алексей  
Степанович; канд.тех.наук, Доцент, Раскина Анастасия Владимировна

должность, инициалы, фамилия

## 1 Цели и задачи изучения дисциплины

### 1.1 Цель преподавания дисциплины

Сформировать у студентов понимание роли истории как элемента в игровых проектах. Познакомить с основными методиками и инструментами внедрения истории в игру. Разобрать связь истории с другими элементами игры.

### 1.2 Задачи изучения дисциплины

Получение студентами знаний о способах подачи истории в играх, структурах повествования, ролевых моделях, понятиях квеста;

Получение студентами умений создания линейных и разветвлённых диалогов и сюжетов, квестов разного типа;

Получение студентами навыков проектирования и разработки нарративных элементов с использованием разного инструментария.

### 1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
<b>ПК-3: Способен использовать архитектурные и детализированные решения при проектировании игр и мультимедийных приложений; проводить предпроектное обследование (инжиниринг) объекта, проводить выбор исходных данных для проектирования</b>	
ПК-3.1: Производит анализ требований к проекту, их спецификацию (документирование).	Знает требования к сценарию в игровых проектах Умеет формировать сценарий в соответствии с требованиями к проекту Владеет инструментами для работы с требованиями
ПК-3.2: Осуществляет проектирование архитектуры проекта, включая разработку архитектурной спецификации, верификацию архитектуры	Знает архитектурные шаблоны игровых проектов Умеет формировать архитектуру игровых проектов Владеет навыком применения архитектурных шаблонов
ПК-3.3: Проектирует логику работы игрового проекта, взаимодействия пользователя	Знает инструменты внедрения нарратива в логику работы Умеет внедрения нарратив в логику работы Владеет навыком внедрения нарратива в логику работы

### 1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется с применением ЭО и ДОТ

URL-адрес и название электронного обучающего курса: Дисциплина реализуется исключительно в ЭО и ДОТ. Ссылка на электронный курс: в разработке.

## 2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	е
		1
<b>Контактная работа с преподавателем:</b>	<b>2 (72)</b>	
занятия лекционного типа	1 (36)	
практические занятия	1 (36)	
<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b>	<b>2 (72)</b>	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	
<b>Промежуточная аттестация (Экзамен)</b>	<b>1 (36)</b>	

### 3 Содержание дисциплины (модуля)

#### 3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

		Контактная работа, ак. час.							
№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
		Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
<b>1. Повествование в играх</b>									
	1. История в играх. Формы и способы подачи	4	4						
	2. Использование истории в игре			4	4				
	3. Структуры повествования. Линейная. Разветвлённая	4	4						
	4. Структуры повествования			4	4				
	5. Линейное повествование. Подкрепление геймплеем. (Реализация системы реплик для линейного диалога)	4	4						
	6. Система последовательных реплик в Unity			4	4				
	7. Разветвлённое повествование. Диалоговые структуры. (Реализация разветвлённого диалога с выбором ответа)	4	4						
	8. Схема разветвлённого диалога			6	6				
	9. Способы борьбы с проблемой бесконечного разветвления.	4	4						
	10. Упрощение схемы диалога			6	6				

11. Повествование через окружение	4	4						
<b>2. Основы моделирования</b>								
1. Ролевые модели (шкалы, параметры, радиальная модель)	4	4						
2. Описание ролевой модели игры			6	6				
<b>3. Квесты</b>								
1. Понятие квеста. Типы квестов. (реализация)	4	4						
2. Реализация квеста (победа врагов/поиск предметов/доставка/сопровождение)			6	6				
<b>4. Интегрированная среда разработки</b>								
1. IDE для работы диалоговой структурой	4	4						
2. Подготовка к выполнению практических работ							72	72
Всего	36	36	36	36			72	72

#### **4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины**

##### **4.1 Печатные и электронные издания:**

1. Арсеньев Ю. Н., Шелобаев С. И., Давыдова Т. Ю. Информационные системы и технологии: экономика, упр., бизнес(М.: ЮНИТИ-ДАНА).
2. Олейник П. П. Корпоративные информационные системы: для бакалавров и специалистов(Санкт-Петербург: Питер).
3. Костер Р. Разработка игр и теория развлечений(Москва: ДМК Пресс).

##### **4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):**

1. Unity Education Grant

##### **4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:**

#### **5 Фонд оценочных средств**

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

#### **6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

Дисциплина реализуется в полностью с применением ЭО и ДОТ. Соответственно, для обучения студенту требуется стационарный компьютер или ноутбук с устойчивым подключением к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», доступом к сервисам ЭИОС СФУ. Взаимодействие студента с преподавателем осуществляется через сервисы видеоконференций (синхронное) и сервисы ЭИОС СФУ (асинхронное). Однако при необходимости студенты могут воспользоваться материально-технической базой университета, соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.